Petite Histoire Personnelle

Par Thomas Laversin

Les personnages ont déjà un certain âge quand ils partent à l'aventure et il est tout à fait possible qu'ils aient fait des rencontres intéressantes avant cela. Les joueurs peuvent lancer 1D100 sur le tableau suivant, s'ils le désirent.
Si le résultat ne correspond pas à l'historique de votre personnage ou est totalement incohérent avec d'autres éléments, ignorez le résultat et relancez, avec l'accord de votre MJ.

01 Le personnage est doté d'une faculté que l'on appelle le sixième sens. En situation de danger, s'il réussit un jet de POU x 3, le personnage est alerté par un mauvais pressentiment, ou par les poils du corps qui se hérissent, ou encore des picotements derrière la nuque…

02 Votre organisme est naturellement résistant aux radiations. Doublez votre CON lors de tous les jets de résistance aux radiations.

03 Vous avez des dons naturels d'imitateur qui vous permettent de vous fondre dans tous les milieux sociaux et culturels. Vous gagnez 20 % en Déguisement.

04 Votre famille, autrefois riche et puissante, a entrepris depuis des générations la quête du Bâton Runique. Allez-vous continuer cette quête, vous le dernier descendant ?

05 Vous avez été enlevé à votre famille très jeune par des brigands et vendu à un sorcier qui a pratiqué sur vous des expériences innommables. Vous en portez encore les traces : des cicatrices et 1D6 points de mutation que vous tentez de dissimuler.

06 Le personnage a 12/10 à chaque œil, on vous surnomme d'ailleurs œil de lynx. Vous gagnez 20 % en Chercher.

07 Vous vous êtes distingué dans l'exercice de votre métier, et êtes considéré comme l'élite de votre profession. Vous doublez votre argent supplémentaire de départ et gagnez 30 % dans une de vos compétences de départ.

08 Le personnage possède une chevalière qui se transmet de génération en génération, il préférerait mourir plutôt que de s'en séparer. Vous gagnez la passion directrice Loyauté (Chevalière) à 2D6 + 6.

09 Orphelin, vous n'avez jamais connu vos parents. Vos parents adoptifs se sont occupés de vous de leur mieux, et par gratitude, vous leur avez laissé la moitié de vos économies avant de partir à la recherche de vos vrais parents.

10 Passionné par les temps anciens et la science en général, vous recherchez avec avidité tous les objets qui s'y rapportent. Vous gagnez 05 % en Monde Ancien et 05 % en Maîtrise Technologique, ainsi que la passion mineure Passe-Temps (Science) à 3D6.

11 Vous êtes un dandy qui s'adonne avec plaisir aux joies de la mode. Vous gagnez 1 en APP et la passion mineure Passe-Temps (Mode) à 3D6. Mais que l'on ne s'avise pas de vous demander de traverser des marécages putrides !

12 Un des parents du personnage est un lettré. Il lui a appris à lire et écrire sa langue natale et la langue commune. Si le personnage est déjà lettré, son parent lui a appris une langue ancienne.

13 Parieur invétéré, les défis les plus étranges ne vous font pas peur. Vous attendez avec impatience le jour où l'on vous demandera de subtiliser un étendard granbreton ! Vous gagnez la passion mineure Travers (Parieur invétéré) à 2D6+6.

14 Un membre de votre famille a fait fortune dans la capitale d'un pays étranger. Vous pourriez peut-être lui rendre visite un jour.

15 Votre personnage a contracté une maladie mortelle non contagieuse. Il mourra dans 4 + 1D4 ans, à moins de trouver un remède avant le terme fatal.

16 On a coutume de dire que vous avez des pattes de chat. Vous gagnez 20 % en Déplacement Silencieux.

17 Vous êtes très croyant. Vous ne ratez aucun office religieux et essayez de respecter à la lettre les commandements de votre église. Vous gagnez la passion directrice Amour (Religion) à 3D6.

18 Le personnage a aperçu la femme de ses rêves au détour d'une ruelle, dans une chaise à porteur à rideaux demi tirés. Vos regards se sont croisés et se fut le véritable coup de foudre ! Elle vous a laissé un présent sur les pavés avant de s'évanouir dans la brume : un pendentif avec son portrait. Vous gagnez la passion directrice Amour (Inconnue) à 2D6 + 6.

19 Vous vous plongez souvent dans les paradis artificiels. Vous avez de gros problèmes de dépendance aux drogues. Vous gagnez la passion mineure Accoutumance (Drogues) à 2D6+6.

20 Vous avez témoin de la folie des Granbretons d'une manière ou d'une autre et vous vous êtes juré de tout faire pour les bouter hors de votre pays. Vous gagnez la passion directrice Haine (Granbretons) à 2D6 + 6.

21 Vous avez été emprisonné à vie pour un crime que vous n'avez pas commis. Ayant réussi à vous évader, vous vous êtes juré de prouver votre innocence et de vous venger de celui qui vous a piégé. En attendant vous êtes toujours considéré comme un fugitif dans votre région natale. Vous gagnez la passion directrice Loyauté (Serment de Vengeance) à 2D6 + 6.

22 Votre famille a tout perdu suite à une mauvaise gestion. Vous commencez sans le moindre souverain et avec juste de quoi vous vêtir.

23 Esprit cartésien, vous ne croyez absolument pas aux fables concernant le Bâton Runique et autres balivernes pour faibles d'esprit. Vous gagnez la passion mineure Mépris (Superstitions) à 3D6.

24 Vous êtes à l'affût du moindre bruit. Vous gagnez 20 % en Ecouter.

25 Vous possédez un objet technologique que vous avez trouvé sur le cadavre d'un sorcier. Le MJ peut déterminer l'objet que vous possédez sur la table des objets technologiques (Livre de Base p227).

26 Un noble influent vous doit une faveur. Vous avez en effet évité à son fils unique une mort certaine.

27 A eu un jour le malheur d'arbitrer un conflit entre le Sincère Repentir et le Vrai Dieu. Les deux cultes sont à sa poursuite depuis ce jour.

28 Vous vous adonnez au plaisir de la collection. A vous de déterminer l'objet de votre manie, Vous gagnez la passion mineure Passe-Temps (Collection) à 3D6.

29 Le Marquis de Pesht est passé par votre petite ville natale, ne laissant derrière lui que mort et désolation. Vous gagnez la passion directrice Haine (Marquis de Pesht) à 2D6 + 6.

30 Vous avez accidentellement humilié un noble Granbreton et celui-ci a juré de vous faire souffrir une année entière avant de vous achever.

31 Le personnage est le sosie d'une personnalité importante du Tragique Millénaire. Le choix de la personne à qui vous ressemblez est à déterminer avec votre MJ.

32 A failli se noyer quand il était petit, il a une peur incontrôlée des grandes étendues d'eau. Vous gagnez la passion directrice Peur (Etendue d'eau) à 2D6 + 6.

33 Totalement amnésique, le personnage ignore tout de son passé.

34 Vous ne tenez pas en place plus de quelques mois, l'inconnu vous attire encore et toujours. Vous gagnez la passion mineure Passe-Temps (Voyage) à 2D6+6.

35 Vous avez bénéficié des leçons d'un expert dans un domaine particulier. Vous gagnez 20 % dans une de vos compétences de départ.

36 Vous nourrissez une haine particulière à l'encontre des mutants. Qui sait si vous n'avez jamais songé à faire partie des Chevaliers Génétiques. Vous gagnez la passion directrice Haine (Mutants) à 3D6.

37 Une personne qui vous est chère a été enlevée par les Granbretons. Ceux-ci font à présent pression sur vous pour que vous leur rendiez des menus « services ».

38 Vous pensez que le fléau de votre époque est la guerre. Résolument pacifiste, vous pensez que la violence est le dernier recours, car elle détruit au lieu de construire. Vous gagnez la passion mineure Mépris (Guerre) à 3D6.

39 Ambidextre, le personnage sait utiliser ses deux mains pour toutes sortes d'activités.

40 Vous avez bénéficié des leçons de votre oncle, un brillant maître d'armes. Vous gagnez 20 % dans le maniement d'une arme de contact.

41 Vous avez adhéré pendant un certain temps à une secte, et lorsque vous avez désiré la quitter, vous avez dû fuir pour éviter la mort.
42 Séduit par la propagande granbretonne, vous êtes un admirateur inconditionnel de l'Empire. Vous gagnez la passion mineure Amitié (Granbretons) à 3D6.
43 Ponts suspendus, toits, échelles… Vous évitez avec le plus grand soin les points élevés car vous souffrez de vertige. Vous gagnez la passion directrice Peur (Hauteurs) à 2D6 + 6.
44 Vous avez un peu voyagé lors de votre enfance et avez appris les rudiments d'une langue étrangère (INT x 2 %). Vous gagnez de plus 10 % dans la compétence Europe du Tragique Millénaire.
45 Le patriotisme n'est pas un vain mot pour vous. Gare à celui qui crache sur votre drapeau ! Vous gagnez la passion directrice Loyauté (Patrie) à 3D6.
46 Ayant souffert des guerres de religion par le passé, vous méprisez les prêtres et les superstitions des croyants. Vous gagnez la passion mineure Mépris (Religions) à 3D6.
47 Vous avez sauvé la vie à un dignitaire Granbreton agressé par des brigands dans une ruelle obscure. Pour vous remercier, celui-ci vous a offert une invitation pour participer à une réception officielle à Londra.
48 Vous avez résidé pendant un moment dans un lieu isolé, avec des plantes bizarres et des lumières fluorescentes la nuit. Bien sûr, personne ne vous a prévenu que cette maison était bâtie sur une zone maudite quand vous l'avez achetée… Vous portez pour le reste de votre vie une malformation. Vous gagnez la passion directrice Peur (Ruines du Tragique Millénaire) à 3D6.
49 On vous a fait travailler extrêmement dur lorsque vous étiez jeune, ce qui vous a endurci le corps mais vous donne aussi une allure de bûcheron. Vous gagnez 2 en FOR et en CON, mais vous perdez 2 en APP.
50 Votre mère était une chanteuse avec une voix d'ange, et vous l'accompagniez souvent avec votre instrument lorsque vous étiez plus jeune. Vous gagnez 20 % en Art(Instrument au choix).
51 Votre future femme (ou mari) a décidé de partir avec votre meilleur(e) ami(e) la veille de votre mariage. Anéanti(e), trahi(e) et humilié(e), vous avez décidé de recommencer une nouvelle vie en partant à l'aventure.
52 Le personnage est phobique. Il est totalement tétanisé en présence d'un type d'animal (serpent, araignée, souris…) par une peur panique. Vous gagnez la passion directrice Peur (Animal) à 2D6 + 6.
53 Votre personnage connaît une des personnalités de l'Europe du Tragique Millénaire et ils se haïssent cordialement. Le choix de la personne que vous connaissez est à déterminer avec votre MJ. Vous gagnez la passion directrice Haine (Personne) à 3D6.
54 Votre personnage connaît une des personnalités de l'Europe du Tragique Millénaire avec qui il a sympathisé. Le choix de la personne que vous connaissez est à déterminer avec votre MJ. Vous gagnez la passion mineure Amitié (Personne) à 3D6.
55 Le personnage fait souvent des rêves obscurs concernant le Bâton Runique et un jeune enfant. Malheureusement, ces rêves ne semblent avoir aucun sens.
56 Vous avez vécu une partie de votre enfance dans un pays étranger. Vous maîtrisez la langue de ce pays à INT x 5 %.
57 Un membre de votre famille était un chasseur très doué, il vous a appris le comportement des animaux de votre région. Vous bénéficiez de + 10 % en Monde Naturel.
58 Votre personnage a croisé la route de la caravane d'Agonosvos… Il vous a laissé en cadeau une mutation.
59 Vous avez un temps fait partie des légions du Vautour, mais avez fui pour sauver votre vie et votre santé mentale. Vous avez gardé votre équipement (armure, casque de vautour, armes), mais êtes maintenant recherché pour être exécuté en tant que déserteur.
60 Vous jurez à tort et à travers sur le Bâton Runique !
61 Vous possédez une monture particulièrement intelligente et bien dressée qui vous fait bénéficier d'un bonus de 10 % pour toute action la concernant.
62 Vous avez un jour consulté une diseuse de bonne aventure. Celle-ci vous a prédit une vie pleine de misère et de mort. Et nul ne saurait vous faire douter de la parole de ces gens. Vous gagnez la passion mineure Travers (Superstitions) à 3D6.
63 Le personnage est stérile.
64 Le personnage est atteint par une maladie chronique sans gravité, mais handicapante. Vous subissez un malus de 20 % sur tous vos jets de compétence pendant les périodes de crise.
65 Vous vous êtes fait un ennemi mortel durant l'exercice de votre profession.

66 Le personnage cache depuis sa naissance une petite anomalie sans conséquences qui pourrait le faire passer pour un mutant (un orteil en trop, un troisième téton, une petite excroissance de chair…)

67 Le personnage possède un titre honorifique qui lui a été délivré par son seigneur après une action d'éclat.

68 Vous ressentez instinctivement la présence des mutants. Peut-être êtes-vous vous-même un mutant sans le savoir.

69 Vous avez passé une partie de votre enfance à sillonner les routes de votre pays. Vous gagnez 20 % en Orientation.

70 Pour votre personnage, la science et ses serviteurs sont responsables du grand cataclysme et de tous les malheurs du monde. La science doit être interdite et ses agents brûlés en place publique. Vous gagnez la passion directrice Haine (Science) à 3D6.

71 Enfant unique, vos parents ont toujours réussi à tenir secrète la mutation qui vous affuble pour ne pas vous perdre.

72 Vous êtes fasciné par la science et les merveilles technologiques. Vous pouvez passer des heures à essayer de comprendre comment fonctionnent tous les différents mécanismes d'un appareil. Vous commencez avec 1D3 points de Secret Technologique à déterminer avec le MJ. Vous gagnez la passion mineure Passe-Temps (Science) à 2D6+6.

73 Un renégat Granbreton vous a enseigné le langage de son ordre. Vous maîtrisez ce dialecte à INT x 3 %.

74 Don d'amitié naturelle avec les animaux. Ceux-ci se calment en votre présence et ne vous attaqueront que s'ils y sont forcés.

75 Le personnage est naturellement résistant aux poisons. Doublez votre CON lors de tous les jets de résistance aux poisons.

76 Vous possédez un objet des temps anciens trouvé dans des ruines. Son fonctionnement vous est totalement inconnu.

77 Le personnage a l'habitude de commencer la visite d'une ville par ses tavernes et ses grands crus, et de finir par les caniveaux. Il est alcoolique mais tient très bien l'alcool. Il subit un malus de 10 % en cas de manque de boisson, mais multiplie sa CON par 2 pour résister aux méfaits de l'alcool. Vous gagnez la passion mineure Accoutumance (Alcool) à 2D6+6.

78 Vous possédez un héritage : l'arme de vos ancêtres (+ 2 aux dégâts).

79 Vous possédez un ouvrage des temps anciens dont vous ignorez le contenu. En tout cas, certaines personnes sont prêtes à tuer pour l'avoir, à en croire le cadavre sur lequel vous l'avez récupéré. En plus, vous vous sentez suivi ces derniers temps…

80 Le personnage a été gravement blessé lors d'une rixe qui a dégénérée. Il a été longtemps soigné par un médecin qui lui a appris à s'occuper tout seul de ses blessures. Le personnage doit faire un jet sur la table des blessures graves (Livre de Base p85) et gagne 20 % en Médecine Rudimentaire.

81 Vous avez hérité de la vieille demeure d'un oncle sans descendance. Vous avez eu la surprise de découvrir une cave secrète renfermant un laboratoire de sorcier (Qual 6). Il revient au MJ de déterminer le type de laboratoire dont il s'agit.

82 Vous avez sauvé la vie d'un notable d'une cité. Vous y êtes considéré comme un véritable héros.

83 Vous êtes accompagné par un animal sauvage qui se plie à vos volontés, mais il ne faudrait que des étrangers le confondent avec un animal domestique.

84 La femme (ou l'homme) que vous aimez est un noble qui a été forcé(e) de faire un mariage diplomatique avec un officier Granbreton. Vous n'avez plus eu de ces nouvelles depuis. Vous gagnez la passion directrice Amour (Nom du noble) à 2D6 + 6.

85 Le personnage est très habile de ces mains. Vous gagnez 1 en DEX et 10 % dans une compétence de manipulation.

86 Un soldat espanyen a joué aux cartes avec vous et y a perdu jusqu'à son précieux lance-feu.

87 Le personnage a appartenu un temps à une grande compagnie de mercenaires. Lancez 1D6 : 1-3 le personnage a gardé de bons contacts dans la compagnie et s'y est fait de bons amis ; 4-6 le personnage a déserté la compagnie qui le pendra si elle le retrouve.

88 Un homme étrange, couvert d'une armure d'or et de jais, est venu vous voir un jour pour vous remettre une gemme d'une valeur inestimable, de quoi acheter un royaume, et vous a demandé de la conserver jusqu'à ce qu'il vienne la récupérer, et ceci contre une grande récompense.

89 Au lendemain d'une nuit de beuverie passée en compagnie d'étrangers, vous vous êtes retrouvé les poches vides mais en possession d'une carte indiquant un trésor mystérieux.

90 Vous êtes doué d'une voix claire et puissante. Vous gagnez 20 % en Eloquence.
91 Vous avez un défaut d'élocution ou un accent du terroir prononcé. Vous subissez un malus de 10 % aux jets de communication.
92 À la suite de circonstances exceptionnelles, votre tête a été mise à prix par l'Empire Granbreton.
93 Votre famille a disparu lors d'un voyage, ils ont probablement tous été réduits en esclavage dans le Proche Orient.
94 Votre unique amour est devenu votre pire ennemi lorsque vous avez dû tuer son père en duel lorsqu'il a appris votre liaison. Votre tendre amour a décidé de venger son père et vous poursuit à travers l'Europe. N'étant pas résolu à l'affronter, vous avez préféré fuir. Vous gagnez la passion directrice Amour (Ennemi) à 2D6 + 6.
95 Vous recherchez vos origines. Vous avez été adopté mais ignorez tout de vos vrais parents. Votre seul indice est ce tatouage représentant 8 flèches divergentes sur votre corps. Vous gagnez la passion directrice Loyauté (Famille) à 3D6.
96 Vos parents ont été exécutés sur un bûcher pour sorcellerie, et vous avez été forcé de témoigner à leur procès alors que vous étiez très jeune. Vous souffrez depuis cette époque d'une phobie du feu. Vous gagnez la passion directrice Peur (Feu) à 2D6 + 6.
97 Vous auriez bien voulu vivre paisiblement, mais les Granbretons ont détruit votre village. Vos petites habitudes bouleversées, vous avez commencé une vie d'aventurier.
98 L'Amarekh, si c'est un rêve, vous le saurez ! Vous êtes bien décidé à connaître un beau jour la vérité sur ce continent mystérieux. Vous gagnez la passion mineure Passe-Temps (Amarekh) à 2D6+6.
99 Votre passé est des plus ennuyeux. Rien. Peut-être est-ce par ennui que vous êtes parti à l'aventure.
00 Faites 2 jets sur cette table.